USA
ICE HOCKEY
ユーエスエーアイスホッケー イン エフシー
in FC
TM
JALECO
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
JALECO
ファミリーコンピュータ

このたびはジャレコ・ファミリーコンピュータ用カセット「USA アイスホッケー in FC」をお買上げいただきまして誠にありがとうございます。「USA アイスホッケー in FC」を楽しくプレイしていただく為、ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

使用上の注意

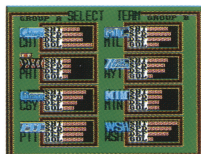
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため接続しないで下さい。
- カセットを交換する時には、必ず電源を切ってから行ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接手を触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。

もくじ

モード画面の説明

電源を入れるとタイトル画面が出てきます。スタートボタンを押すと、モードセレクト画面に切り替わります。タイトル画面以外は、全て✚キーで選択してAボタンで決定します。

SUPER CUP

A～Fグループの中から１チームを選んでUSAチャンピオンを目指して戦うモードです。
「NEW GAME」「PASSWORD」の２つの中から選択して下さい。

NEW GAME

最初から始める場合はこのモードを選択します。
①チーム選択画面になり、A～Fグループの中から１チームを選択すると予選リーグが始まります。

★予選リーグ…各グループごとに総当たり戦を行ない、決勝トーナメントに進む16チームを決定します。

選抜方法（進出条件）
(a)各グループでの勝ち点の多い上位2チーム
(b)全グループの3位チームで勝ち点の多い上位4チーム

勝ち点計算
自分のチームが勝った時　2点
自分のチームが負けた時　0点
引き分けの時　1点

※予戦リーグに限り、同点のまま試合が終了した場合、オプションの設定（TIE GAME）にかかわらず引き分けになります。

②対戦表が表示され、青く表示されている部分が、次の試合です。

③セットアップ画面が表示され、以下の項目を変更できます。（セットアップ画面は、試合中もスタートボタンでポーズをかけて、Aボタンで呼び出すことが出来ます。）

CHANGE LINEUP…メンバーチェンジができます。交替したい選手に赤いカーソルを合わせ決定した後、控え選手に白いカーソルを合わせ決定すれば、メンバーチェンジができます。又、✚キーの右でカーソルのついている選手の能力データ画面を呼び出せます。

OFFENSE/DEFENSE…フォーメーションはカーソルを合わせA、Bボタンで変更できます。

OFFENSE

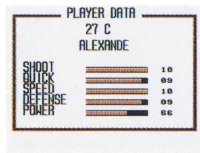
Ⓑ SHOOTING GUARD …パックを持っている選手を援護します。

Ⓐ FORMATION ATTACK …選手がそれぞれ自分の得意な位置から攻撃します。

DEFENSE

Ⓑ MAN TO MAN …パックを持っている人に向かっていきます。

Ⓐ ZONE DEFENSE…決められた位置からあまり動かずに防御します。

DATA…選手の能力値を確認することができます。
全部で5種類、キーパーのみQUICKの代わりにGOALIEが入ります。他には番号、名前、ポジションなどが表示されます。

SHOOT …シュートの威力
QUICK …選手の切り返しの上手さ
SPEED …選手の動くスピードの速さ
DEFFNSE…ディフェンスの上手さ（反則の取られにくさ）
POWER …選手の体力（この数値が下がると能力値も低下）
GOALIE …キーパーの反応の速さ

④対戦画面が表示され、試合が始まります。
⑤試合が終了すると、Aボタンでパスワード画面になります。
⑥決勝トーナメントは予選リーグと同様に進めていきます。

★決勝トーナメント…選抜された16チームで勝ち抜き戦を行ないます。
同点の時は、延長戦(又はSO)で勝ち負けを決めます。

PASSWORD

継続方式は24文字パスワード入力方式です。使用文字は0～9の数字と、20種の英字と！？の計32文字です。パスワード入力後、ENDを選ぶとゲームが再開します。(パスワードは1試合終了ごとに表示されます)

EXHIBITION

全24チームの中から、任意のチームを選び対戦できるモードです。1P vs COM、1P vs 2Pから選択することができます。

TRAINING

"SHOOT OUT" 時のオフェンス、ディフェンスの練習をするモードです。

ゲーム中スタートボタンで「中断ウインド」が表示されます。

TRY AGAIN…最初から始まります。

CHANGE　…オフェンスとディフェンスが逆になります。

END　…タイトル画面に戻ります。

●OFFENSE…シュートの打ち方を練習。
プレイヤーとキーパーの一騎打ちです。

操作手順
選手がオートでセンターサークルからゴールに向かって移動を始めるので、左右にシュートポジションを決定し、ゴールラインを越えるまでにシュートして下さい。

●DEFENSE…キーパーの使い方を練習。
キーパーを操り、COMのシュートを防ぎます。

操作手順
敵選手がシュートしてくるので、キーパーを左右に動かし防いで下さい。

OPTIONS

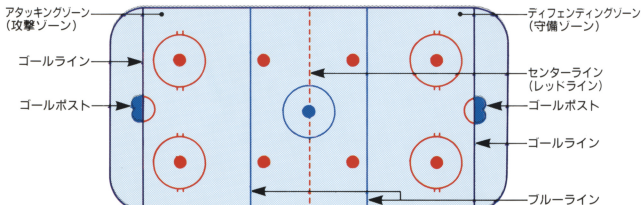
各種設定を変更するモードです。
以下の8項目の設定を変更でき、EXITを選択するとモードセレクト画面に戻ります。

PERIOD TIME　ピリオド時間の設定(2、5、10、20)
PERIODS　ピリオド数の設定(1、2、3)
KEEPER　オート、マニュアルの設定(ON、OFF)
PENALTY　反則の有無(ON、OFF)
OFFSIDES　オフサイドの有無(ON、OFF)
ICING　アイシングの有無(ON、OFF)
TIE GAME　試合終了後、同点時の処理の設定(OVERTIME, so)
MUSIC　試合中のBGMの有無(ON、OFF)

※TIE GAMEの設定について

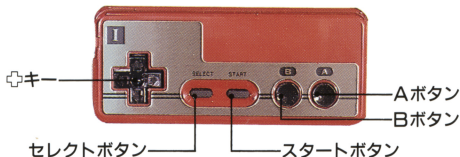
OVERTIME…延長戦になります。(先に得点したチームが勝ち)

SO(SHOOT OUT)…シュートアウト合戦になります。(5：5で交互にシュートしあい、多く得点したチームが勝ち)

【リンクについて】

※自軍左攻めの場合

操作方法について

■各種選択画面の操作■

✚	カーソルの移動
A	コマンドの決定
B	キャンセル

■ゲーム中の操作■

	オフェンス	ディフェンス
✚	プレイヤーの移動	
A	シュート	チャージ／スティック ◆相手の邪魔をします。 選手の能力によりパックを奪えることもあります。
	※ボタンを押し続けることによって、一層強力なシュート（チャージ）ができます。	
B	パス ◆パックから一番近い選手にパスを出します。	ジョイ権移動 ◆パックのある位置に一番近い選手にジョイ権を移します。
START	ポーズ ◆ポーズ中、Aボタンを押すとセットアップ画面に切り替わります。	

■[SHOOT OUT] 時の操作■

EXHIBITIONモードで、試合時間が同点のまま終了した場合シュートアウト合戦になります。(但し、オプションでSOを選択していなければ延長戦になります。)

操作方法（TRAININGモード、PENALTY SHOTも同様）

	オフェンス	ディフェンス
✚	プレイヤーの左右移動 ◆プレイヤーは、オートで前に進みます。	キーパーの移動 ◆ゴールエリア内に限ります。
A	シュート ※ボタンを押し続けることによって、一層強力なシュートが打てます。	使用しません。

操作手順

①オフェンス側の選手が、オートでセンターサークルからゴールに向かって移動を始めます。

②ゴールラインを割るまでにシュートを打たなければ失敗になります。

③両チーム交互に行ない、決着がつかない場合はサドンデスになります。

■[PENALTY SHOT] 時の操作方法■

試合中、ゴールサークル内でオフェンス側に対しペナルティーが行なわれた場合、ペナルティーショットになります。

操作手順①〜②まで [SHOOT OUT] と同様

③ペナルティーされた選手のみ行う。

④成功、失敗にかかわらず、センターからフェイスオフで試合再開。

■[乱闘] 時の操作方法■

乱闘が始まると [乱闘画面] に切り替わり、先に相手の体力を0にしたほうが勝ちになります。乱闘に勝った選手は、そのまま試合に参加できますが、負けた選手は「メジャーペナルティー」が課せられ、一定時間退場になります。

ボタン	操作
A	ジャブ　顔面を殴って、相手の体力を減らします。 ストレート　ボタンを数秒間押し続けることによって、ジャブより強烈なダメージを与えることができます。
B	ボディアッパー　ボディを殴って、相手の体力を減らします。
✚の左右	プレイヤーの左右移動
✚の上	上ガード　顔面にきたパンチをガードします。
✚の下	下ガード　ボディにきたパンチをガードします。

ペナルティーについて

■ペナルティーが課せられる場合がある反則行為■

HOOKING　：スティックを敵の体（上方）に引っ掛けて倒す反則。
TRIPPING　：スティクを敵の身体（下方）に引っ掛けて倒す反則。
ELBOWING：肘で相手の顔などを殴る反則。
CHARGING：体当たりでの反則。

上記の反則をすると「マイナーペナルティー」が課せられ、一定時間の退場になります。自チームが点を取られた時、時間内復帰が可能です。

■ペナルティーがない反則■

ICING(アイシング)：

自軍守備ゾーン（ブルーライン手前）から打ったパックが、誰にも触れずにゴールラインを越えた状況で相手選手が先にパックを触った場合、自チームのアイシングになります。但し、次の場合はアイシングになりません。

①パックがゴールクリーズに触れた場合
②キーパーが最初に触れた場合
③敵チームよりプレイメンバーが少ない場合

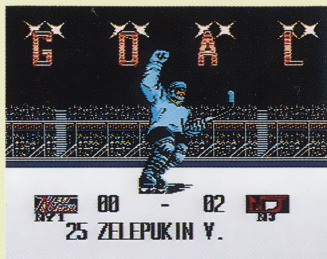
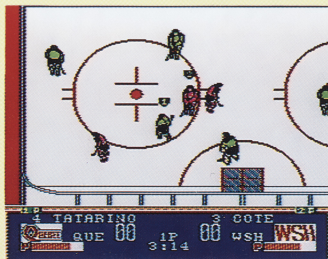
注：このゲームは実際のアイスホッケーのルールにできるだけ合わせて作られていますが、一部異なる部分もあります。ご了承下さい。

OFF-SIDE

ブルーラインオフサイド：

パックを持った選手より先に味方選手がアタッキングゾーンに入った場合、ブルーラインオフサイドになります。

◆ペナルティー時間参照

時間設定	「マイナーペナルティー」	「メジャーペナルティー」
2分	12秒	30秒
5分	30秒	1分15秒
10分	1分	2分30秒
20分	2分	5分

「USA アイスホッケー in FC」アンケートのお願い

Ⅰ．「USA アイスホッケー in FC」をプレイしてみてどう思われましたか？
下の①〜⑥の項目に関して、５段階評価でお答えください。

〔良い ―――――――――――――――――――――――――――――― 悪い
5　・　4　・　3　・　2　・　1〕

①ゲームの難易度　④操作性
②グラフィック　⑤価格
③ミュージック、サウンド　⑥ゲームの内容

Ⅱ．「USA アイスホッケー in FC」に関する感想・意見等を教えてください。

Ⅲ．このゲームを何で知りましたか？

Ⅳ．現在持っているスポーツゲームを教えて下さい。

Ⅴ．このカセットを買った値段を教えてください。

Ⅵ．これからジャレコに作ってもらいたいファミコンのゲームは何ですか？
以下の中から番号でお答えください。
1. アクション　2. R.P.G.　3. アドベンチャー　4. スポーツ
5. シューティング　6. レース　7. パズル　8. シミュレーション
9. クイズ　10. その他（ジャンル名を書いてください）

Ⅶ．あなたの好きな漫画やテレビのキャラクターを教えてください。

Ⅷ．その他、ジャレコに対するご意見、ご希望をお願いいたします。

以上の質問の答えを葉書に書き、右下のプレゼント応募券を貼って下記の住所までお送りください。抽選でジャレコ特製のオリジナルグッズをプレゼントします。
（当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。）

〒158 東京都世田谷区用賀２−19−７
株式会社ジャレコ
「USA アイスホッケー in FC」係 行